

« L'attraction fantôme dans le cinéma d'horreur japonais contemporain »

Diane Arnaud

Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies, vol. 20, n° 2-3, 2010, p. 119-141.

L'attraction fantôme dans le cinéma d'horreur japonais contemporain

Diane Arnaud

RÉSUMÉ

Le cinéma d'horreur japonais contemporain a provoqué depuis dix ans un renouvellement du genre des films de fantômes. L'auteure aborde ce phénomène en se penchant, par l'analyse de séquences, sur un mode d'adresse spectatorielle : l'attraction-fantôme. La notion proposée prend en compte à la fois l'effroi spectaculaire et l'effet spécial de l'apparition lié à la tradition culturelle du théâtre nô et du théâtre kabuki. Elle se rattache à certains aspects (autonomie par rapport à la narration, « émotion choc ») de la théorie des attractions, d'Eisenstein à Gunning. La mise en scène des confrontations et des déplacements fait jouer aux victimes le rôle du spectateur en état de choc. Cependant, les films contemporains intègrent également des mises en série et en réseau des images de fantômes. Le caractère répétitif des apparitions implique une construction diégétique sur le mode de la hantise, de la disparition et de l'oubli. Le champ d'attraction des spectres menace-t-il pour autant l'identité du sujet dans un contexte où les images circulent par voie technologique ? L'attrait contemporain pour le cinéma d'horreur japonais crée plutôt un lien entre esthétique et Histoire : la réémergence de traumas saisie à travers la visibilité des fantômes, déjà apparus, déjà disparus.

For English abstract, see end of article

Le cinéma d'horreur japonais a consacré au tournant du siècle dernier le retour en force des *kaidan eiga*, films de fantômes, après leur déclin à la fin des années 1960 [1]. C'est le succès de *Ring* (Hideo Nakata, 1998), en partie lié à l'attrait de son héroïne Sadako, qui est à l'origine d'une telle réémergence. L'ampleur du phénomène se signale par deux modes d'extension. D'une part, on remarque une prolifération, au-delà du Japon, de films d'horreur de fantômes après 2000 : en Asie avec, par exemple, *The Eye* des frères Pang (2002, Thaïlande),

Memento Mori de Kim Tae-young (2001, Corée du Sud) et *2 sœurs* de Kim Jee-woon (2003, Corée du Sud) ; et jusqu'aux États-Unis, avec les remakes des films d'horreur japonais de Hideo Nakata (*Ring* et *Dark Water*), Takashi Shimizu (*The Grudge*) et Takashi Miike (*La mort en ligne*). D'autre part, l'engouement du public japonais a donné lieu à des formes de déclinaison audiovisuelle : diffusion en « direct-to-video », recours à l'animation, notamment avec la série *Lain*, adaptation en série télévisuelle de *Ring* et *La mort en ligne*. Ces modes de circulation ne seront pas davantage précisés car c'est la recherche d'explications esthétiques et culturelles, à l'origine d'un tel attrait pour les images de fantômes japonais, qui motive la présente étude. Seront privilégiés certains films des cinéastes nippons qui ont contribué à la renaissance du genre : Hideo Nakata (*Ring*, 1998, et *Ring 2*, 1999), Takashi Shimizu (*Ju-on : The Grudge*, 2003, et *Reincarnation*, 2005) et Kiyoshi Kurosawa (de *Kaïro*, 2001, à *Retribution*, 2006). L'analyse de séquences d'apparition va d'abord montrer que les confrontations visuelles avec la nouvelle génération de spectres impliquent un mode particulier d'adresse spectatorielle : « l'attraction fantôme ». La mise en scène des déplacements fantomatiques dans les scènes d'apparition fait jouer aux victimes, de manière très frappante, le rôle du spectateur en état de choc. La notion d'attraction fantôme que nous proposons se conçoit dès lors à partir d'une visée sensationnelle, l'effroi spectaculaire, et d'un dispositif théâtral, l'effet spécial de l'apparition. Elle se rattache à certains aspects de la théorie des attractions telle qu'elle a été instaurée par Eisenstein et reprise pour le cinéma des premiers temps par Gaudreault et Gunning : autonomie du spectacle par rapport à la narration, production d'une « émotion choc », insistance sur la performance physique. L'attraction qu'exercent les fantômes japonais ne peut se comprendre que si l'on part de la tradition spectaculaire des apparitions spectrales, de la scène à l'écran, dans le contexte culturel du Japon.

Cependant, les *kaidan eiga* contemporains intègrent à leur mise en scène des procédés relatifs à la mise en série et la mise en réseau des images de fantômes, ce qui les distingue des *kaidan eiga* classiques. Le caractère répétitif des rencontres fantomatiques recrée, on le verra, une autonomie relative par rapport à

la narration à partir d'effets spectaculaires impliquant hantise et « fantomisation ». Dans ces moments de terreur répétés, le champ d'apparition et d'attraction du personnage fantôme se confond avec le devenir des signaux audiovisuels (vidéo, téléphone portable, écran d'ordinateur). L'avènement d'une « scène-écran de l'attraction » nous conduit à interroger l'identité du sujet dans un contexte où prédomine la circulation technologique des images. La compréhension de l'attraction fantôme, en tant qu'effet spectaculaire pendant la projection, entraînera, de par le mode de visibilité des fantômes déjà apparus et déjà disparus, une réémergence des histoires traumatiques passées. L'esthétique de l'horreur japonaise contemporaine reposerait en fin de compte sur une remémoration subite, au cours du défilement des images, de l'Histoire et de ses dangers.

Attraction théâtrale et exhibition horrifique

En premier lieu, l'attraction exercée par les fantômes se comprend par rapport à une tradition théâtrale des apparitions spectrales. Dans le contexte culturel japonais, le lien entre le fantomatique, l'horreur et le spectaculaire remonte justement à la représentation théâtrale des récits fantastiques. Les études menées par Richard J. Hand (2005) et Stéphane du Mesnildot (2008) éclairent cet héritage pour les films japonais contemporains en insistant sur la circulation de motifs littéraires et visuels provenant de la richesse du répertoire. Parmi les cinq catégories du théâtre nô, le *shura mono* (récit de combat) met en scène le fantôme d'un guerrier qui raconte ses exploits à un prêtre. Plus proche des récents développements fictionnels à l'écran, dans la catégorie des *kyojo-mono* (récit de femme folle), il y a une sous-catégorie, celle des *shunen-mono*, où la femme folle qui cherche à se venger est un fantôme. C'est le *shite* (personnage principal) qui narre son histoire au *waki* (personnage secondaire) en utilisant différents masques expressifs : expressions figées qui impressionnent au cinéma les visages des victimes lors des confrontations fantomatiques. La tradition des esprits vengeurs, *onryou*, se retrouve également dans les *kaidan* (histoires de fantômes), représentées au théâtre kabuki à la fin de l'été. Les deux récits fantastiques majeurs, *Banchô Sarayashiki* (*La maison*

aux assiettes du quartier de Banshô, Okamoto Kidô, 1925) et surtout *Tôkaidô Yotsuya Kaidan* (*Le fantôme de Yotsuya à Tokaido*, Tsuruya Namboku IV, 1825), constituent des sources d'inspiration inépuisables pour les adaptations à l'écran, depuis le muet jusqu'à nos jours. C'est *Ring*, le film fondateur du renouveau cinématographique de l'horreur, qui se rattache le plus à cette tradition. « Le trajet du fantôme, sortant d'abord du puits pour surgir d'une télévision, symbolise l'évolution que Nakata impose au genre. Sadako relie le *kaidan eiga* classique à l'époque moderne » (du Mesnildot 2008, p. 160). Une telle proposition s'explique par la reprise de situations narratives comme lorsque, dans *Banchô Sarayashiki*, Okiku, la servante assassinée par son maître, sort du puits, devenu son lieu de sépulture, en spectre vengeur. La ressemblance — « vêtement blanc souillé, cheveux détachés, œil dilaté [2] » — entre Sadako, l'héroïne de *Ring* (la fille d'une voyante qui a été enfermée vivante dans un puits) et Oiwa, l'héroïne de *Tôkaidô Yotsuya Kaidan* (l'épouse défigurée d'un samouraï qui l'a tuée pour pouvoir se marier à la fille d'un riche seigneur), s'avère des plus frappantes si on a à l'esprit l'adaptation filmique de Nobuo Nakagawa (1959) [3]. Ce type de rapprochements pourrait être systématisé, mais plutôt que de relever les circulations de motifs dans l'univers fantastique des *kaidan*, il s'agit ici de caractériser les nouvelles formes d'attraction des films de fantômes japonais contemporains en rapport avec les effets sensationnels du théâtre.

Les exhibitions horrifiques sur scène sont fondamentalement liées à la pensée du cinéma des attractions [4]. L'attraction se conçoit chez Eisenstein comme un moment suffisamment fort et agressif du spectacle pour qu'il devienne autonome et échappe à la logique de l'action. La théorie du cinéma des attractions, pensée par Gaudreault et Gunning dès 1985, s'est inspirée de ce « montage des attractions [5] ». L'analyse de Jacques Aumont avait déjà pris soin d'indiquer une double origine à cette conception : d'une part, un manifeste théorique pour des moments de performance à intégrer à la mise en scène théâtrale, d'autre part, le goût prononcé d'Eisenstein pour « les formes de spectacle plus agressives (cirque, music-hall, baraque de foire) » (Aumont 2005, p. 67). En vue d'éclairer l'attraction par l'horreur, il

importe surtout de prendre en compte une autre tradition spectaculaire qu'évoque le théoricien russe : le théâtre du Grand-Guignol de Paris. La force de « la pression sensorielle et psychologique » exercée sur le spectateur se perçoit à travers différentes atteintes corporelles truquées sur scène : « où on arrache un œil à un acteur, ou bien on ampute un bras ou une jambe sous les yeux mêmes du public » (Eisenstein 1976, p. 16). Et justement, dans le contexte du kabuki japonais, l'horreur théâtrale n'a jamais été en reste. Les pièces de fantômes, jouées autour de l'O-bon [6], la fête des morts, appartiennent au style *aragoto* (dur) opposé au réalisme du style *wagoto* (souple) par l'usage de masques, de maquillage et par l'intervention fracassante du surnaturel. L'extrême stylisation du théâtre kabuki a imposé le recours à des *keren*, c'est-à-dire à des techniques de représentation et de jeux sophistiquées, telles que le *hayagawari* (changement rapide de costumes) et le *honmizu* (jeu d'eaux scénique). Un livre en quatre volumes publiés en 1858 et 1859 illustre 342 techniques de *keren*, dont le déguisement en squelette, le flottement pour les fantômes, le saignement d'une blessure (Brandon 1978, p. 119). Dans la pièce *Tôkaidô Yotsuya Kaidan*, Oiwa, le fantôme vengeur qui joue du sabre revient sous forme spectrale en apparaissant en l'air dans une lanterne (Hand 2005, p. 23).

C'est le parallélisme entre les *keren* du théâtre traditionnel japonais et les effets spéciaux du cinéma d'horreur contemporain, déjà proposé par Richard J. Hand, qui rattache les apparitions fantomatiques à la théorie des attractions. L'équivalence entre les trucages, perceptible lors des déplacements fantomatiques sur scène et à l'écran, provient de leur visée commune, qui est de faire sursauter le public dans des moments spectaculaires irrationnels (Hand 2005, p. 23). L'effet d'agression et de déstabilisation désigne ici de fait un champ d'extension et d'expansion pour le concept des attractions au-delà d'une délimitation historique. Et d'ailleurs, selon le souhait de Gunning (1994, p. 131) dans « Cinéma des attractions et modernité », « les attractions constituent un mode visuel d'adresse au spectateur et existent dans d'autres périodes que celle du cinéma des premiers temps ». Le prolongement de cette théorie

au cinéma contemporain s'est effectué jusqu'à maintenant surtout vers le cinéma spectaculaire, les *blockbusters* hollywoodiens riches en effets spéciaux et à même de recréer, à l'instar des *phantom rides* réactualisés par *Spiderman*[7], les sensations fortes des parcs d'attractions. Cependant, toujours selon Gunning (1990, p. 61), les prouesses du cinéma à la « Lucas-Spielberg-Coppola », d'après sa propre expression, ne s'apparentent qu'à de timides héritières des attractions foraines des premiers temps puisque leurs effets ne sont que des attractions assagies et contrôlées. La dimension d'attrait visuel ne suffit pas à couvrir l'étendue esthétique des attractions qui comporte, depuis Eisenstein, un élément d'agressivité dans l'adresse au spectateur. « It goes beyond (or even against) a simple process of appealing to the taste of the public » (Strauven 2006, p. 18)[8]. Alors, faire peur ! La persistance des attractions aurait davantage lieu pour un cinéma ancré dans une tradition théâtrale, qui comporte un double effet spectaculaire et horrifique. De choquer à horrifier, il n'y a qu'un pas : celui des démarches fantomatiques du cinéma japonais.

Démarches réflexives et conventions spectaculaires

La dimension agressive de l'attraction intervient lors de moments récurrents dans le cinéma d'horreur japonais contemporain : les face-à-face entre les humains et les spectres. La plupart des *kaidan eiga* contemporains, à l'instar des récits traditionnels, associent l'apparition du fantôme à un dessein de vengeance, ce qui rend leur manifestation des plus menaçantes. L'effet voulu se réalise sans détour ; les victimes se retrouvent, de la série des *Ring* à celle des *Ju-on* de Shimizu en passant par *Kaïro*, mortes d'effroi après avoir été terrassées par un regard insoutenable. Dans le film de Nakata, surgit aux yeux du professeur de mathématiques, médium de surcroît, la tant attendue Sadako, l'héroïne spectrale de *Ring*. Le déplacement surnaturel de la femme fantôme, depuis le puits sur l'image vidéo jusqu'à sa sortie de la télévision, s'envisage dès le départ comme un trajet contre-nature. L'impression de désarticulation saccadée que provoque cette avancée impitoyable résulte de la technique du *backwards action*, selon les secrets du hors-cadre révélés par le

cinéaste (bonus DVD, Canal+ Vidéo, 2007). Pour que l'inversion du défilement ne saute pas aux yeux et que l'effet d'étrangeté de ce mouvement aberrant, proche de la gestuelle du *Butô*, garde son mystère, le cinéaste insiste sur la nécessité de l'entraînement physique pour l'actrice et danseuse, Rie Inou, qui interprète Sadako. La direction chorégraphique accompagne également la première apparition d'une femme fantôme sous les yeux d'un jeune Tokyoïte, dans le *Kaïro* de Kurosawa. La démarche ralentie et cassée donne l'impression qu'un zombie de l'univers contestataire de Georges Romero, de *La nuit des morts-vivants* à la *Chronique des morts-vivants*, a pris des cours de danse contemporaine pour mieux fondre sur sa victime passablement tétanisée. Un tel travail fait écho à la distinction énoncée par Eisenstein (1976, p. 17) au sujet des performances physiques sur scène : « le truc est à l'opposé de l'attraction — qui est uniquement basée sur la réaction du public ». L'effet spécial ne suffit pas pour définir un moment attractionnel. Dans *Retribution*, de Kurosawa aussi, la chute à pic de la femme fantôme sur la terrasse du balcon, prolongée par un vol horizontal de sa simple robe rouge au-dessus des immeubles tokyoïtes, l'apparente à un superhéros suicidaire et évanescent. De telles envolées, qui mènent à l'abstraction du corps fantomatique, ont été obtenues par des acrobaties physiques renversées et des fonds numériques incrustés. L'inspecteur Yoshioka, comme tout spectateur interloqué face à la scène, regarde la robe rouge flottante s'éloigner dans le ciel de plus en plus ombragé, en s'accrochant aux barreaux de l'escalier où il est assis, l'air à la fois surpris et sonné. Le mouvement aberrant des corps fantomatiques japonais est d'autant plus attractif qu'il comporte un effet de déstabilisation agressive en contrechamp.

Une des caractéristiques de l'attraction fantôme est d'agir sur la motricité entravée des protagonistes, aux premières loges d'un spectacle terrifiant. Frappé par l'avancée du fantôme, leur corps, tordu entre la tentative de fuir et la tentation de regarder la peur en face, perd son équilibre, devient quasi invertébré. Il passe inévitablement de la paralysie du surplace à l'affolement et se jette par terre en s'agitant vainement, en se retournant, en piétinant et en rampant. Le personnage sous l'effet d'un attrait

répulsif se transforme, comme s'il perdait sa condition et sa consistance narrative en s'échappant. Dans *Ju-on* de Shimizu, le gardien de sécurité, qui a abandonné toute résistance, se voit happé par une forme noire fantomatique qui l'enserre, l'enveloppe, et l'attire dans un hors-champ qu'on imagine mortel. Le plus souvent, la force d'attraction du fantôme se manifeste sans l'ombre d'un contact avec les mêmes effets : mobilité entravée, regard exorbité, intelligibilité en suspens. Le mathématicien paranormal de *Ring* et l'étudiant apathique de *Kaïro* se ressaisissent ainsi un court instant en croyant que leur apparente rationalisation de la situation va les sauver. Ils ont tous deux beau dire : « J'ai compris », rien ne sert d'invoquer les capacités d'entendement pour éviter la chute. Le souhait exprimé par le personnage et le spectateur de comprendre l'intrigue ne tient pas le choc de la confrontation ; à travers pareil désaveu de l'intellect, l'attraction se réalise alors pleinement. Car ce qu'il y a à saisir dans l'attitude des héros immobilisés et sidérés par une terreur spectrale, c'est qu'ils sont avant tout au spectacle — un spectacle qui les cloue sur place. Seul un tour de passe-passe, comme dans *Ju-on*, permet d'opérer une sortie *in extremis*. L'ancien inspecteur de police Toyama revient fébrilement sur le lieu du meurtre sanglant et de la hantise vengeresse. En montant les escaliers, comme attiré par un inévitable effet de répétition, il est confronté à l'effroyable apparition de Kayako, la femme tuée par son mari, qui avance vers lui à quatre pattes sous une forme hybride, entre le fantôme et le monstre. Dès lors, ce n'est plus le même homme qui va péniblement regagner le premier étage en rampant. Assailli par des tremblements convulsifs, écrasé par la plongée menaçante, poursuivi par les horribles crissements osseux, il finit les jambes nouées, la tête toute retournée, à plat ventre, en crise d'affolement face à l'imminence du danger. C'est alors que les deux enquêteurs en service font leur entrée dans la cage d'escalier pour le sauver, en fait pour prendre sa place. Ils se trouvent très vite captifs d'un cadrage rapproché, pris de panique au point d'être immobilisés tels deux pantins avides de voir et vidés de leurs forces. Leur corps est plaqué contre le mur le long duquel ils glissent pour se retrouver assis par terre, face au spectacle qui les attire et les aimante. Toyama peut alors se

relever et quitter des yeux le contre-champ horrifique et flou. La fuite du personnage, sa sortie de scène, n'est possible que parce qu'il y a eu relais spectatoriel.

Ces séquences de confrontation fantomatique font jouer tour à tour aux différents personnages le rôle du spectateur pour relayer l'effet de l'attraction. La situation de la victime dans les films d'horreur, irrésistiblement attirée par une menace alentour, renvoie à la posture du spectateur de cinéma qui peut lui-même difficilement échapper à ce qui l'agresse audiovisuellement. Cependant, dans les films japonais étudiés, la mobilité entravée et la modification de la position des victimes revêt une dimension réflexive particulièrement frappante par rapport au dispositif attractionnel. À l'effondrement physique du personnage correspond l'effacement de son maintien psychologique au profit d'une posture spectaculaire à l'intérieur du huis clos horrifique : la maison hantée de *Ju-on* (Shimizu, 2003) ou de *Loft* (Kurosawa, 2005), les « Zones interdites » dans *Kaïro* (Kurosawa, 2001), l'hôtel maudit dans *Reincarnation* (Shimizu, 2005). À l'annonce du danger, ces lieux de la hantise fantomatique, sordides et mal éclairés, se transforment en aires de jeu et de réception au détour des pièces et des pans de mur. La conversion s'opère par la réactualisation des conventions de représentation théâtrale et cinématographique. Le numéro de l'apparition, l'attraction fantôme, se signale systématiquement par des bruits avant-coureurs, à l'instar des trois coups sur scène. Dans l'appartement de l'inspecteur Yoshioka, le héros de *Retribution* (Kurosawa, 2006), la venue de la femme fantôme vêtue de rouge est annoncée, à trois reprises, par le fracas d'un tremblement de terre. Cette perturbation sonore *in* préside au réaménagement du lieu quotidien en scène de rencontre fantastique. Le plus souvent, le pressentiment fantomatique résulte d'une intrusion de sonorités *off*, notamment dans l'univers conçu par le compositeur Kenji Kawai (*Ring* et *Reincarnation*), mêlant des stridences inhumaines à des grouillements affolants. Il arrive d'ailleurs, dans *Ju-on* et dans *Ring*, que ces sons soient diégétisés par leur effet visible sur les personnages, qui contractent leur visage ou se prennent la tête à deux mains. Un autre élément bien connu des rendez-vous avec la peur consiste

à faire le noir par le truchement narratif des coupures électriques. Dans *Loft*, l'interruption du courant en pleine nuit amène l'écrivaine à se munir d'une lampe torche — qui produit l'effet d'une rampe d'éclairage — pour éclairer et désigner la possible scène d'apparition. La théâtralisation de la rencontre connaît parfois un mode opératoire entrelacé au récit, tels le rituel de la vidéo pour *Ring* et la connexion au site pirate dans *Kaïro* : « Veux-tu rencontrer un fantôme ? » Les jeunes Tokyoïtes se retrouvent, par ennui, par solitude, à suivre un mode d'emploi et à aménager eux-mêmes le spectacle de leur effroi en scotchant une porte avec du ruban adhésif rouge. Une fois ce rideau de théâtre contemporain arraché, les différents lieux urbains désaffectés se voient réinvestis pour rejouer la même scène. Sont peu à peu divulguées les étapes qui aboutissent à la disparition des individus, justement par la multiplication des confrontations. En effet, à l'exception notable du premier *Ring* de Nakata qui retarde jusqu'au dénouement, certes à suivre dans *Ring 2*, l'apparition en chair et en os de Sadako, la plupart des *kaidan eiga* modernes reposent sur une succession d'exhibitions fantomatiques.

Attractions en série et images en réseau

Sans aller forcément jusqu'à annuler l'effet de suspense et la recherche d'intelligibilité, la mise en série des attractions fantômes crée une sorte de suspension dans la logique narrative en renouvelant à intervalles réguliers l'effet de surprise. Déjà, le fait de répéter la scène d'horreur active le jeu du montré et du caché au moyen (fort connu) du hors-champ et de l'ellipse, si bien que l'attention se déplace de la recomposition narrative au dévoilement spectaculaire. C'est le cinéma de Shimizu qui expose le plus ouvertement pareille façon de faire : les choix de narration sont mis au service de la réitération, sans mystère aucun. Il s'agit de découvrir chaque fois un peu plus de la *scène originaire*, celle d'une représentation intégrale du face-à-face, plutôt que de suivre la trame du récit somme toute secondaire, dans la mesure où celui-ci sert de prétexte aux répétitions spectaculaires. Répéter le procédé de l'attraction fantôme implique de faire varier certains paramètres entre l'unique et le multiple : le lieu de la hantise, le moment de la confrontation, l'identité de

la victime, la figure du fantôme. Dans *Ju-on : The Grudge*, l'exergue informe le spectateur du caractère forcément répétitif, voire infini, de la malédiction née de la rancœur ou de la colère d'un être assassiné. Les premiers plans, si peu nettement définis qu'une impression de saleté recouvre leur apparition, évoquent, à grand renfort de décadrages tranchants et de faux raccords coupants au point d'ensanglanter les corps, une scène de tuerie peu ragoûtante. La maison où le meurtre de la femme possiblement infidèle et de son jeune enfant a été commis par un mari jaloux devient le principal théâtre de la terreur. Les fantômes de Kayako et Toshio ne manquent cependant pas d'apparaître sous différentes formes (ombre rampante, chat, etc.), selon les possibilités surnaturelles offertes par la tradition folklorique des *yokai* (créatures fantastiques, du spectre au monstre), dans les lieux de vie et de travail de ceux qui ont réussi à fuir la maison hantée. Les manifestations de la rancœur du spectre se déplacent ainsi *hors les murs* car la malédiction poursuit jusqu'à l'extérieur les visiteurs qui se sont échappés. Ce n'est autre que le passage d'une victime à une autre qui motive le découpage du récit en chapitres (pré)nominatifs : de « Rika » à « Kayako ». L'enchaînement des attractions fantômes suit une chronologie désordonnée, laissant le choix au spectateur de rétablir la linéarité de l'histoire ou d'attendre la prochaine apparition horrifique. Ce type de construction fait écho au « système des monstrations attractives » (Gaudreault et Gunning 1989, p. 58) dans lequel la prédominance du mode spectaculaire sur l'absorption narrative est justement assurée par la stimulation directe du choc ou de la surprise (Gunning 1990, p. 59).

Le statut des personnages, relais des spectateurs pendant les face-à-face horrifiques, se conçoit dès lors plus globalement à l'échelle de la fiction par rapport à un dispositif spectaculaire. Le cinéma de fantômes japonais, à l'instar du cinéma des attractions, tel que Gunning (1990, p. 59) le conçoit, se dispenserait-il de créer des personnages avec des motivations psychologiques ou des personnalités individuelles ? Le récit de fantômes vengeurs de *Reincarnation*, réalisé par Shimizu, va assurément jusqu'à générer des personnalités multiples ; la croyance métaphysique en la réincarnation sert de prétexte à une conception

du personnage fantôme. Plus précisément, les onze victimes (le barman, la femme de ménage, l'épouse, la petite fille à la poupée énucléée, etc.) sauvagement trucidées par un instituteur très perturbé lors de ses vacances familiales dans un hôtel, ressemblant étrangement à l'Overlook Hotel de *Shining* (Kubrick, 1980), ne cessent d'apparaître, le teint gris, l'habit usé, et la gestuelle apathique, aux yeux de plusieurs humains terrorisés. Ceux-ci sont enlevés un à un à leur existence réelle et emmenés sur le lieu du crime où ils rejouent avec une pantomime macabre l'horrible agonie de ceux qui les hantent et qui se sont de fait réincarnés en eux. À la suite de cette chorégraphie d'une seconde mort automatique, la (re)possession des corps suicidés des vivants par les corps abîmés des fantômes donne lieu à des effets spéciaux : apparition de veines artificielles sur un teint de marbre vert puis morphing. Pareil spectacle réduit à néant la psychologie individuelle des personnages toujours menacés de se désincarner pour que les fantômes se réincarnent ici précisément à leur place. Les films de fantômes japonais imposent quasi systématiquement une logique de transsubstantiation : à la « fantomisation[9] » des vivants (mort par effroi dans *Ring* et *Ju-on*, disparition par « devenir-tache » dans *Kaïro*) correspond la matérialisation des spectres (palpabilité des fantômes dans *Kaïro*, remodelage plastique des traits de Sadako à partir du squelette dans *Ring 2*). Dans *Reincarnation*, un tel échange n'en passe plus par le face-à-face, mais par le *face sur face*, assimilant les formations identitaires à une mise en boucle d'images-visages. Dans ce film est également actualisé un mode de retournement du développement narratif consistant à doubler l'horreur du présent par l'horreur du passé. Un tel tour de magie provient de l'effet déclencheur de la projection cinématographique dans la conduite du récit. C'est en effet la projection fortuite, dans une salle, des films super 8 du meurtrier à l'époque des faits criminels qui préside à la reproduction de la version originale par des personnages fantômes remis en scène dans l'hôtel maintenant en ruine. Le montage alterné devient un montage générateur, un montage en réseau des images du passé, projetées puis retournées au présent. Dès lors, la mise en série des apparitions fantomatiques procède-t-elle encore d'une

succession d'attractions quand elle donne forme et sens à la répétition ?

Dans le *kaidan eiga* contemporain, la hantise fantomatique renvoie, ce n'est guère un mystère, à la reproductibilité technique des images et aux réseaux de télécommunication (téléphone, télévision, Internet). C'est *Ring* qui a consacré la propagation de la malédiction par la diffusion de la vidéo sur les écrans domestiques, suivi de *Kaïro* qui a orchestré l'invasion fantôme en passant par le Net. La mise en série des rencontres fantomatiques coïncide avec une conception de l'histoire en boucle : un circuit de disparitions planétaire chez Kurosawa, un réseau de malédiction infinie chez Nakata. Les tentations et tentatives pour interpréter de tels récits insistent sur la place de l'individu, somme toute difficile à trouver dans une société saturée d'images. L'orientation sociologique du discours porte sur une spécificité japonaise du « tiraillement psychique entre intégration inconditionnelle au groupe et affirmation de son individualité » (Jounel 2008, p. 153) ou prend un tournant mondial et post-humain. Eric White (2005, p. 40), qui s'appuie sur les travaux de Baudrillard et de Deleuze, donne un sens à la série des *Ring* en dépassant la logique du sensationnel et du surnaturel pour la compréhension de l'histoire. À travers l'indication donnée par le fantôme de Ryuji à son ancienne épouse Reiko pour sauver leur fils, on saisit à la fin de *Ring* que la seule façon de ne pas mourir à l'image consiste à passer une copie de la VHS selon un principe de relais *ad vitam æternam*. Si on poursuit la réflexion de White, la vengeance de Sadako entrerait dans une nouvelle logique culturelle du simulacre dans laquelle les copies de copies ne cesseraient de varier en fonction d'un original perdu[10]. La prolifération des simulacres à travers les médiations technologiques confronterait alors l'individu à une altérité post-humaine à même d'altérer son identité, d'en déplacer constamment les contours à l'image des formations floues sur les photographies des victimes de *Ring 2*. C'est davantage ce second volet qui sous-tend son discours, avec les hypothèses ayant trait aux photographies mentales[11] ou aux expériences sur les transferts d'énergie psychique : « The great collective psychotronic apparatus of contemporary information

technology ceaselessly reconstitutes individual identity » (White 2005, p. 46). Le sens de la répétition, tel qu'il est commenté après coup par White et Journel, correspondrait à la déstabilisation sociale et psychique de l'individu à l'ère actuelle. Face à la perte de sa psychologie propre, le personnage fantomisé, « Néo-Narcisse [12] » pris dans un flux d'images-sons reproductibles, n'a certes parfois d'autre choix que de trouver un refuge illusoire dans une institution psychiatrique, comme à la fin de *Reincarnation* et de *Ring 2*. Sans nier ces interprétations sociologiques des films, il importe de s'attacher davantage à la persistance du spectaculaire, qui ne cesse d'être reconduit par les renouvellements des fantômes à l'image. Au dernier plan de *Ring 2*, une victime de Sadako, trahie par un journaliste qui n'a pas copié la VHS, revient en fantôme vengeur, le cheveu tombant et l'œil rageur : tapie dans le flou de l'arrière-plan, elle a justement l'air d'être une image vidéo persistante [13].

Déjà-là fantomatique, scène-écran de l'attraction

La relation intime tissée entre réseau de fantômes et circuits d'images intervient aussi au fur et à mesure du film, selon une autre acception de « l'après-coup », celle du déjà-là. Formes fluctuant entre la présence et l'absence, les fantômes des *kaidan eiga* contemporains, contrairement aux revenants, sont perçus comme préalablement existants : à l'image, dans l'image. L'apparition a lieu sur différents espaces de représentation : les scènes aménagées dans les recoins des lieux fictionnels, les écrans créés par les surcadrages de moniteurs ou les inserts vidéo plein cadre. Les fantômes vengeurs sont souvent à l'image des reflets : la mystérieuse femme en rouge n'arrête pas de se signaler à travers les miroirs dans *Retribution*, la blanche Sadako apparaît d'abord reflétée sur le poste de télévision dans *Ring*. Même éteints, les écrans rendent visible le fantôme, soulignant par ce biais une étroite connexion : l'engendrement réciproque entre l'image du fantôme et les images du film, déjà apparues, déjà disparues. Dans *Kaïro*, la menace fantomatique qui a investi le Net fait d'ailleurs se rallumer l'ordinateur *off* dans le dos de Kawashima, provoquant un réveil et le faisant sursauter puis paniquer face aux images secondaires naissantes. « Les fantômes de Kurosawa,

survivants du passé coexistant avec un présent à l'agonie, ont toujours été déjà là pour qu'on se retourne sur leur passage» (Arnaud 2007, p. 115). C'est son cinéma qui expose avec le plus d'insistance les différentes manifestations de cette présence, paradoxalement non spectrale. Dans *Kaïro*, *Séance*, *Retribution*, le déjà-là fantomatique se décline sur tous les fronts du cinéma comme pour signifier une persistance perceptible sur fond d'angoisse sourde: jeu de cache-cache avec l'invisible, hors-champ dans le champ, montage du retournement au moyen du champ-contrechamp ou dans le cadrage. Le choix bazinien de découpage défendu par le cinéaste consiste à représenter les événements décisifs dans la longueur du plan [14]. Cela donne lieu à des mises en lumière plus ou moins effrayantes de femme fantôme tapie dans l'ombre au fond des pièces. Les personnages cadrés de dos (Junko dans une zone interdite, l'inspecteur Yoshioka dans son appartement) finissent par se retourner automatiquement le temps, pour le spectateur, de se projeter quelques instants plus loin, d'éprouver de la peur pour eux. L'effet-cache(tte) provient également de la dissimulation, totale ou partielle, par la concrétude du décor: en intérieur, la fillette fantôme rampante de *Séance* (2000), qui met du temps à être vue par la femme médium hors champ tant qu'elle est cachée dans le cadrage fixe du seuil de la porte par la surélévation du sol par rapport à l'escalier; en extérieur, la femme fantôme de *Loft* (2005) à moitié coupée par l'arbre lors de sa première confrontation visuelle avec l'écrivaine qui l'a plagiée. Ici, le mouvement du plan, un va-et-vient latéral occasionné par une chute d'objet, revient dans l'axe de la semi-visibilité. Entre-temps, il n'y a plus rien à voir. Le déjà-là rend l'apparition moins choquante mais la prévisibilité va de pair avec l'instabilité de la disparition et de la réapparition susceptibles de réintroduire la surprise, sur tous les bords.

Dans le cinéma japonais et asiatique, par contamination filmique du nouveau genre autour de 2000, la menace du fantôme se remarque dans chaque coin du visible [15]. Selon Guy Astic (2005, p. 127), le fantastique agirait dès lors à l'échelle du monde en le déréalisant: «L'omniprésence des fantômes dans les films des frères Pang, de Nakata, de Kim Jee-woon, de

Kurosawa trahit les forces intérieures qui traversent la réalité et en *déchaînent* l'ordre apparent. » Ce qui est bouleversé par les modes de présence fantomatique, c'est surtout la mise en images du monde. Une distinction pourrait être apportée entre, d'une part, les confrontations horrifiques frontales dérivées du dispositif théâtral et appuyées par l'étau du champ-contrechamp ou par la conversion du plan long et, d'autre part, les résurgences fantomatiques liées aux figures d'engendrement des images filmiques. Ce deuxième type d'apparition s'invente dans la discontinuité du déplacement, telle l'avancée syncopée du maître fantôme rythmée par des tressautements et des bruits de modem à la fin de *Kaïro*, et se rattache à un pouvoir ubiquitaire, tel celui que possède la femme fantôme dans *Loft*, réapparaissant quasi instantanément d'une pièce intérieure à la baie vitrée, la tête renversée. Les effets d'inserts vidéo — neige du générique, vidéo maudite et téléreportage dans *Ring* — ou de double prise de vue — tournage en 35 mm et en caméra DV des mêmes plans aléatoirement montés dans *Loft* — déplacent la hantise fantomatique du fictionnel au filmique. Quand le fantôme (trans)porte les puissances de l'image cinématographique, dans sa mutation actuelle de l'argentique au numérique, a-t-il encore le pouvoir de nous faire peur ? Si on en croit certaines réactions critiques, l'effroi continue d'œuvrer, notamment par le doublement des vues dans *Loft* : « Depuis *Kaïro* et ses spectres baudelairiens tout de susurrements plaintifs et de contours vacillants dont la caméra épousait les vues subjectives, on n'avait rien vu au cinéma d'aussi glaçant que ce regard sans foyer » (Gester 2007, p. 128). N'oublions pas, de plus, que la mise à mort des victimes de Sadako à la fois prolonge la croyance en un regard qui méduse et active la méfiance devant une image qui tue : les plans fixes des visages horrifiés et renversés sont alors exposés à leur support photogrammatique, origine bientôt perdue, par un flash revenant au négatif à développer. L'attraction fantôme repose donc sur cette révélation que le fantôme est à l'image de l'image, sous toutes ses formes et ses formats. Le *yûrei* vengeur dans *Loft*, femme perçue dans la profondeur du champ, a une apparence fuyante ; son corps est peu à peu percé de trous qui le font disparaître à vue d'œil. Cette évanescence du

corps fantomatique, qui a pourtant tangiblement existé à l'écran, renvoie aux formations imaginaires d'une mémoire oublieuse.

Attraction et remémoration, péril de l'Histoire

Ce mode de présence, entre le déjà apparu et le déjà disparu, serait lié à l'inscription au bord de l'effacement des traces d'un passé catastrophique qui fait difficilement et effroyablement retour. La remémoration se trouve en effet entravée par les problèmes mnésiques des personnages : l'amnésie chez Kurosawa des héros de *Retribution* et de *Loft*, qui ont oublié leur passage à l'acte meurtrier ou fermé les yeux sur le crime des autres, mais aussi la cryptomnésie [16], chez Shimizu, des réincarnés de *Reincarnation*, qui sont hantés par la mémoire des morts enfouie en eux et ramenée à leur conscience par le rêve et l'hallucination. Toutefois, progressivement, le montage d'images mentales se détache d'une subjectivité désignée et laisse la voie libre à des croyances multiples envers les désordres visuels. La tendance dans ces films plus récents, qui consiste à enchaîner les faux réveils à la suite d'intrusions fantomatiques réellement cauchemardesques, soulève de nouveau la question de l'attraction en série. La démotivation de l'intrigue, confirmée par le caractère toujours opaque de l'histoire de vengeance personnelle finalement déterrée (*Ring*, *Retribution*, *Loft*) ou d'abord exposée (*Ju-on*), se voit doublée d'une perte de repères temporels et identitaires. Le spectateur, lui-même frappé par la récurrence des chocs, a tendance à oublier. À l'effroi des premières fois se substitue une horreur du passé manifestée par le bouleversement de l'ordre chronologique et par une temporalité dès lors possiblement traumatique. Le trauma révélé par le retour persistant du fantomatique serait l'arrière-fond historique des attractions fantômes à répétition. L'accès à cette dimension pour le spectateur ne passe pas pour autant par l'histoire individuelle, l'identification étant, comme on l'a déjà vu, entravée par la dépsychologisation des personnages dans le dispositif attractionnel. Cependant, le rejet en bloc de la perspective psychanalytique exprimé par White, soucieux de marquer la correspondance actuelle entre le *kaidan eiga* et la société post-humaine, ne permet pas d'avancer dans la compréhension singulière de la peur du

passé quand il affirme : « Sadako's emergence from a well of forgetting cannot finally be explained as the return of the repressed in the sense of an unresolved trauma that has endured in the unconscious, waiting to be exorcised by means of a therapeutic catharsis » (White 2005, p. 40). Les commentaires de Sébastien Jounel (2008, p. 154) exposent davantage la complexité des processus psychiques en jeu dans la réception de tels films : « [Les fantômes] révèlent l'existence d'une autre strate de réel qui fait retour (généralement un événement traumatique individuel refoulé qui a par la suite une portée collective). » Ainsi, il perçoit l'emblématique Sadako à la fois comme la personnification « d'un passé remontant à la surface » et comme l'incarnation « d'une puissance globale ». Les circuits et les réseaux construits par la réitération de la vengeance brouillent l'identification d'un traumatisme individuel sans pour autant dicter un devoir de mémoire collective. Le mode de rapprochement entre le cinéma d'horreur et le traumatisme de l'Histoire, tel qu'Adam Lowenstein l'articule dans *Shocking Representation* (2005), nous permet de sortir de cette double impasse méthodologique dans le champ des études du *Trauma Cinema* : calque psychanalytique entre les modes de représentation et les processus psychiques, d'une part, opposition éthique entre réalisme et modernisme pour l'(irre)présentable du trauma, d'autre part. Les films d'horreur s'imposent de fait comme les œuvres à privilégier pour étudier le plus intimement possible, dans un contexte culturel spécifique, le lien entre le cinéma national et le traumatisme historique.

Les films de fantômes japonais rappellent, avant qu'on les oublie à nouveau parce qu'ils auront disparu ou parce que nous les aurons fuis, les ravages de l'Histoire et les catastrophes naturelles qui ont touché le Japon : tremblement de terre de Tokyo, destruction de la ville par les bombardements de la Seconde Guerre mondiale, explosions nucléaires d'Hiroshima et de Nagasaki. La peur de la fantomisation renvoie, et ce dès les *kaidan eiga* de l'après-guerre, à la crainte d'une retombée de l'atomisation par la circulation de motifs entre l'univers fantastique et la réalité historique : poussière des corps, empreintes charbonneuses au mur, cheveux noirs des femmes tombés au sol[17]. Dans *Kaïro*, la ressemblance entre les taches

laissées par l’évaporation des protagonistes, après l’effroi du face-à-face, et les empreintes des corps atomisés sur le lieu du désastre, à l’instant même de l’explosion nucléaire, ne peut échapper même aux spectateurs lointains. Seulement, l’interprétation implacable fondée sur le trou noir laissé par un passé catastrophique est une signification encore trop pleine pour les films de fantômes de Kiyoshi Kurosawa. « Ses œuvres n’imposent pas un devoir de mémoire en référence à Hiroshima. Mais elles “retiennent” le pouvoir d’anéantissement du passé et le diffusent en pointillé selon la double temporalité du *pika*, entre l’instant et l’à-venir [18] » (Arnaud 2007, p. 123). Le présent se voit déchiré entre la mémoire d’un événement passé et l’anticipation d’une retombée. Il ne s’agit donc pas d’un sens caché que l’on devrait historiquement rechercher, mais bien d’une peur à éprouver. Lowenstein s’est justement attaché, d’après la conception benjaminienne de l’Histoire et de l’allégorie, à étudier les « moments allégoriques » qu’il définit en fonction de leur réception : « Let me define the allegorical moment as a shocking collision of film, spectator and history where registers of bodily space and historical time are disrupted, confronted, and intertwined » (Lowenstein 2005, p. 2). Ce qui finit par faire peur dans les films de fantômes japonais ce n’est pas tant d’être confronté aux sombres histoires des personnages que d’entr’apercevoir cette Histoire périlleuse qui se saisit difficilement, car elle oscille entre l’éclair et l’évanouissement. Selon la pensée de Benjamin (1971, p. 186) : « Articuler historiquement le passé ne signifie pas le connaître tel qu’il a été effectivement, mais bien plutôt devenir maître d’un souvenir tel qu’il brille à l’instant du péril. » Les face-à-face avec les fantômes deviennent autrement choquants quand ils risquent de faire s’entrechoquer le présent et le passé, à certains moments du défilement filmique, sans jamais donner au spectateur l’illusion rassurante d’une histoire retrouvée. Les attractions fantômes sont alors des moments spectaculaires sans fin.

Université Paris Diderot

NOTES

1. Pour plus de précisions sur la tradition fantastique des récits de fantômes (contes chinois, versions japonaises des *kaidan*, théâtre kabuki, vague cinématographique dans les années 1950 et 1960), voir l'étude de Max Tessier (1990, p. 117-121).

2. Stéphane du Mesnildot (2008, p. 161) prolonge le rapprochement en termes de réflexivité : « Oiwa lègue à Sadako son vêtement blanc souillé, ses cheveux détachés et son œil dilaté. Mais plus encore, ce que Nakata a retenu de son prédécesseur [Nobuo Nakagawa] s'avère la mise en abyme du spectre comme image cinématographique. »

3. Adapté dès le muet (Daisuke Ito, 1928), cette pièce de kabuki a été portée à l'écran plus d'une dizaine de fois depuis la Seconde Guerre mondiale, notamment par Kinoshita (1948) et Nakagawa (1959). Voir les remarques de Kiyoshi Kurosawa (2008, p. 16-20) sur les différentes versions de ce récit fondateur et les choix de mise en scène pour l'apparition des fantômes.

4. Le récit de Gunning (2006, p. 31), qui remonte jusqu'aux multiples origines du concept, mentionne les discussions qu'il a eues avec Adam Simon, alors en poste à Harvard avant de se tourner vers une carrière de cinéaste — notamment en réalisant le documentaire *The American Nightmare* (2000) sur le cinéma d'horreur américain des années 1960 et 1970 —, au sujet de la manière dont ce genre s'adressait au spectateur.

5. Dès la conférence de Cerisy en 1985, Gaudreault et Gunning (1989, p. 59) caractérisent le « système d'attractions monstratives » (autonomie, monstration spectaculaire, contexte des attractions foraines) en référence à l'analyse qu'Aumont a proposée de l'attraction chez le théoricien russe. Gunning (1994, p. 133-134) prolonge cet héritage théorique pour penser le cinéma des attractions comme un mode d'adresse au spectateur pris dans le contexte historique de la modernité. Il a récemment insisté sur l'apport de la pensée d'Eisenstein tant au niveau formel qu'idéologique pour saisir les différents enjeux dans la compréhension de la réception spectatorielle (Gunning 2006, p. 31-32).

6. Les fêtes estivales O-bon sont dédiées à la mémoire des morts. Selon Costineanu (1996, p. 411), le répertoire des mois de juillet et d'août était désigné durant l'époque Edo sous le terme *bon kyôgen*. Ces pièces étaient destinées à « rafraîchir le spectateur » : *mizu kyôgen* (« pièces à eau véritable »), *kaidan mono* (« pièces à fantômes »), et *adauchi kyôgen* (« vendettas »). Ces éléments de l'O-bon sont associés dans *Ring* par la célèbre formule sonore décryptée sur la cassette vidéo : « jeux d'eaux, spectres en vue ».

7. Tomasovic (2006, p. 315) s'est tourné vers *Spiderman* (2002) et *Spiderman 2* (2004) de Sam Raimi pour tenter de désigner les nouvelles lois de l'attraction que proposent les *blockbusters* américains en entrelaçant différentes formes spectaculaires.

8. Wanda Strauven insiste sur l'émotion choc, d'après Eisenstein, dans la définition des attractions en reliant les trucs du Grand-Guignol aux exhibitions des mutilations corporelles occasionnées par des accidents de la route dans les films des premiers temps.

9. Ce terme, qui associe fantôme et atomisation, a déjà été proposé pour étudier les modes de disparition de la jeunesse par écrans interposés dans *Kaïro* (Arnaud 2007, p. 82-89).

10. La cassette vidéo brûlée que les enquêteurs de *Ring 2* retrouvent dans la baignoire de la journaliste fait étrangement songer à cette origine perdue de l'image reproductible.

11. Koji Suzuki, l'auteur du roman adapté par Hiroshi Takahashi pour l'écran, s'est inspiré des expériences du professeur Tomokichi Fukurai au début du XX[e] siècle. « Le principal objet de recherche de Fukurai était la psychophotographie ou *nensha* : le don d'impressionner des photographies par la pensée » (du Mesnildot 2008, p. 161). La réalisation de *clichés psychiques* pour les photographies des victimes de Sadako qui ont

échappé à la mort associe la hantise du fantôme, l'engendrement des images et la conception du psychisme en réseau.

12. Sébastien Jounel (2008, p. 151) développe les liens entre la métaphore de l'eau et le réseau fantomal : « Dans chacune des œuvres en question, le réseau [l'immensité muette de l'océan du *weird* (*Lain*), de la chaîne maudite (*Ring*), de la toile internet (*Kaïro*)] est évoqué par la métaphore de l'eau et l'internaute ou le vidéophile comme le nouveau Narcisse qui y trouve son reflet. »

13. La création d'un tel fantôme se fait d'ailleurs en salle de montage quand le journaliste visionne l'entretien réalisé avec la jeune femme qu'il a trahie. La tentative d'effacer la preuve de sa lâcheté meurtrière se voit contrée par une résistance de l'image. Dès lors un phénomène de va-et-vient incontrôlable du défilement, accompagné d'une décoloration jusqu'au noir et blanc fantomal, transforme la représentation de la femme, alors vivante, morte depuis, en image fantôme maudite : rabattement des cheveux en avant, création d'un regard monoculaire fatal.

14. Kiyoshi Kurosawa (2008, p. 26) s'exprime en ces termes : « J'essaie de montrer les événements décisifs en un seul plan, comme par exemple le fait qu'un fantôme tienne debout à un endroit. » Le rapport à Bazin au sujet de la représentation fantastique des fantômes demanderait à être approfondi, notamment à partir de la contribution de Daniel Morgan, « The Afterlife of Superimposition », colloque *Opening Bazin*, Yale University, 2008.

15. L'analyse de *The Eye* (frères Pang, 2002) par Guy Astic développe la notion d'image-panique, celle que perçoit l'héroïne du film après l'étrange recouvrement de sa vision. Cette image « souvent décadrée, tronquée, laissant beaucoup de vide dans le champ, […] oblige à regarder aux marges du plan, nous entraînant dans une vision au bord du gouffre, comme penchés sur l'entrouvert » (Astic 2005, p. 127). Pareille esthétique pourrait être le point de rupture de l'attraction fantôme.

16. Dans le film de Takashi Shimizu, le conférencier du cours sur la cryptomnésie est interprété par Kiyoshi Kurosawa, qui a été justement professeur du jeune cinéaste d'horreur. La réflexion engagée sur la présence d'une mémoire autre (d'un mort, d'un proche) correspond en soi à la métapsychologie du fantôme dans les écrits sur la crypte, le deuil et l'incorporation de Maria Torok et Nicolas Abraham.

17. Nous avons proposé une mise en relation entre les cheveux tombés au sol, commentés lors de la visite du musée dans *Hiroshima mon amour* (Resnais, 1959), et les cheveux envolés de la femme fantôme dans *Kaidan* (Kobayashi, 1964). En introduisant des motifs étrangers (chevelure volante, visage de pierre) à la nouvelle fantastique, cette adaptation à l'écran passe par l'Histoire traumatique du Japon (Arnaud 2007, p. 118-122).

18. Le *pika* est l'expression onomatopéique par laquelle les *Hibakusha*, les rescapés de la bombe atomique, désignent le flash de l'explosion nucléaire.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Arnaud 2007 : Diane Arnaud, *Kiyoshi Kurosawa. Mémoire de la disparition*, Pertuis, Rouge Profond, 2007.

Astic 2005 : Guy Astic, « Voir ou ne pas voir : le cinéma fantastique et d'horreur », dans Léa Silhol et Estelle Valls de Gomis (dir.), *Fantastique, fantasy, science-fiction*, Paris, Autrement, 2005, p. 123-137.

Aumont 2005 : Jacques Aumont, *Montage Eisenstein* [1979], Paris, Images Modernes, 2005.

Benjamin 1971 : Walter Benjamin, *L'homme, la langue, la culture*, Paris, Denoël/Gonthier, 1971.

Brandon 1978 : James R. Brandon, « Form in Kabuki Acting », dans James R. Brandon, William P. Malm et Donald H. Shively (dir.), *Studies in Kabuki*, Honolulu, University Press of Hawaii, p. 63-132.

Costineanu 1996 : Dragonir Costineanu, *Origines et mythes du kabuki*, Paris, Publications orientalistes de France, 1996.

du Mesnildot 2008 : Stéphane du Mesnildot, « Les métamorphoses de Sadako : *Ring* et *Kaidan Eiga* moderne », dans Albert Montagne (dir.), *Les monstres, du mythe au culte*, Paris, Corlet, 2008, p. 159-166.

Eisenstein 1976 : Sergueï M. Eisenstein, « Le montage des attractions » [1923], *Le film : sa forme, son sens*, Paris, Christian Bourgois, 1976, p. 15-18.

Gaudreault et Gunning 1989 : André Gaudreault et Tom Gunning, « Le cinéma des premiers temps : un défi à l'histoire du cinéma ? », dans Jacques Aumont, André Gaudreault et Michel Marie (dir.), *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*, Paris, Sorbonne, 1989, p. 49-63.

Gester 2007 : Julien Gester, « *Loft* de Kiyoshi Kurosawa », *Les Inrockuptibles*, nº 577, 2007, p. 128.

Gunning 1990 : Tom Gunning, « The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde », dans Thomas Elsaesser (dir.), *Early Cinema. Space Frame Narrative*, London, British Film Institute, 1990, p. 56-62.

Gunning 1994 : Tom Gunning, « Cinéma des attractions et modernité », *Cinémathèque*, nº 5, 1994, p. 129-139.

Gunning 2006 : Tom Gunning, « Attractions: How they Came into the World », dans Wanda Strauven (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, p. 31-39.

Hand 2005 : Richard J. Hand, « Aesthetics of Cruelty: Traditional Japanese Theater and the Horror Film », dans Jay McRoy (dir.), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2005, p. 18-28.

Jounel 2008 : Sébastien Jounel, « Néo-Narcisse et l'océan du réseau : les outils de communication dans le *kaidan eiga* contemporain », dans Antoine Coppola (dir.), *Cinémas d'Asie orientale*, Paris, Corlet, 2008, p. 149-155.

Kurosawa 2008 : Kiyoshi Kurosawa, *Mon effroyable histoire du cinéma. Entretiens avec Makato Shinozaki*, Pertuis, Rouge Profond, 2008.

Lowenstein 2005 : Adam Lowenstein, *Shocking Representation*, New York, Columbia University Press, 2005.

McRoy 2005 : Jay McRoy, « Case Study: Cinematic Hybridity in Shimizu Takashi's *Ju-on : The Grudge* », dans Jay McRoy (dir.), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2005, p. 175-184.

Strauven 2006 : Wanda Strauven, « Introduction to an Attractive Concept », dans Wanda Strauven (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, p. 11-27.

Tessier 1990 : Max Tessier, *Images du cinéma japonais*, Paris, Henri Veyrier, 1990.

Tomasovic 2006 : Dick Tomasovic, « The Hollywood Cobweb: News Laws of Attraction », dans Wanda Strauven (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, p. 309-320.

White 2005 : Eric White, « Case Study: Nakata Hideo's *Ringu* and *Ringu 2* », dans Jay McRoy (dir.), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2005, p. 38-47.

ABSTRACT

Ghost Attractions in the Contemporary Japanese Horror Film

Diane Arnaud

Over the past ten years, the contemporary Japanese horror film has been the site of a return of the ghost film. Through close analysis of specific sequences, the present discussion approaches this phenomenon by postulating a spectatorial mode of address, the ghost attraction. This concept takes into account both spectacular thrills and the special effect of ghostly appearances in the cultural tradition of Noh and kabuki theatre. It is linked in certain ways (independence from the narrative, shock effects) to the theory of attractions, from Eisenstein to Gunning. The staging of confrontations and changes of role make the victims take on the part of the viewer in a state of shock. Nevertheless, these contemporary films also incorporate serial and networked images of ghosts. The repetitive nature of the apparitions suggests a diegetic construction based on a "haunting" mode of disappearance and oblivion. But does the ghosts' field of attraction threaten the identity of the subject in the present-day context of the technological circulation of images? The appeal of Japanese horror cinema today creates, instead, a link between aesthetics and history: traumas re-emerge which are grasped through the visibility of ghosts which have already appeared and disappeared.